



SENDA SALVAJE

Eldorado fue el jefe de una ancestral tribu perdida en algún lugar de Sudamérica. En las ceremonias de culto que se le dedicaban, se le recubría todo el cuerpo de polvo de oro que se le quedaba adherido gracias a una resina pegajosa. Además, la tribu obsequiaba a su jefe con muchos adornos y objetos de oro que eran almacenados en el templo del dios Mozteca.

Los españoles oyeron hablar de la historia de Eldorado en el siglo XVI y no encontraron motivos para dudar de ella. Con el paso de los años y la bajada de la producción de oro y plata en las minas indígenas, los conquistadores empezaron la búsqueda de Eldorado. Así, partieron en una expedición tras otra. Causaron estragos a su paso, pero en su recorrido por junglas y montañas cayeron víctimas de dardos envenenados de los ataques indígenas, se ahogaron en los ríos, contrajeron enfermedades o murieron de hambre y agotamiento. Eldorado nunca fue encontrado y llegó a simbolizar un tesoro más allá de nuestro alcance.

Año 1888, 16 de agosto, Sevilla, en el antiguo Archivo de Indias, un funcionario realiza la tarea de transcripción de los textos y libros a soporte informático.

De repente, de una de las más altas baldas cae un roído volumen que se desencuaderna al estrellarse contra el suelo. Adrián, que así se llama el funcionario, procede a recoger el libro, pero se queda perplejo al comprobar que en el reverso de la tapa desencajada está escrito, con ribetes de oro, un texto que desvela la situación exacta del tesoro de Eldorado.

EL JUEGO

En el juego deberás adoptar el papel de Adrián. En cuanto pudiste reunir el dinero necesario para la expedición, tomaste un avión para Sudamérica y ahora te encuentras en un desconocido territorio montañoso de nieves perpetuas, rodeado de impenetrables junglas pantanosas. Deberás encontrar la entrada al templo de Mozteca donde se encuentra el tesoro de Eldorado. Ten especial cuidado con los mosquitos y las pirañas que infectan los pantanos, los buitres que te acosarán en las alturas, los indios apostados en puentes o garitas, con los pájaros salvajes de la jungla tropical y, en especial, con los dragones espíritu invocados por las almas retenidas en el templo.

Además, mira por dónde andas, en los pantanos hay falsos suelos y arenas movedizas en los que podrías ahogarte sin remedio si no los esquivas. En las cumbres nevadas procura no hundirte mucho o perecerás estrechado por el frío abrazo del manto blanco.

Si consigues alcanzar la entrada del templo de

Mozteca (que se encuentra cuidadosamente escondida) pasarás a la segunda parte del juego. En ésta deberás encontrar dentro del laberinto-templo la cámara central que guarda el tesoro de Eldorado. Tus principales enemigos serán los indios, descendientes directos del propio jefe Eldorado, que llevan guardando el tesoro de sus ancestros durante generaciones y que no dudarán en atacarte con todo tipo de armas, así como las temibles trampas de bolas mortíferas que se encuentran diseminadas por todo el templo. Para conseguir tu objetivo deberás explorar todo el templo, incluyendo los lóbregos y pestilentes sótanos y mazmorras y hacer uso de los pasadizos mágicos que la magia del dios Mozteca creó.

Buena suerte, intrépido aventurero, en tu exploración de la mística senda salvaje que te llevará, si sabes esquivar sus peligros, a la riqueza y el poder.

El programa tiene dos cargas, una en cada cara de la cinta. Cuando consigas terminar la primera obtendrás la clave de acceso a la segunda.

CONTROLES

Arriba: Q

Abajo: A

Izquierda: O

Derecha: P

Disparo: M

Acción: ESPACIO

El teclado es redefinible y se puede jugar con joystick.

El juego está confeccionado con un innovador sistema de mapeado. Las pantallas tienen tres planos distintos por los que ir, de forma que los gráficos quedan dotados de una profundidad que realza las pantallas. Incluso podemos pasar por delante y por detrás de los fondos gracias a que podemos movernos por los planos tanto de izquierda a derecha como subir y bajar por ellos.

Pulsando la tecla de arriba, el personaje saltará, pero si pulsamos arriba + acción, el personaje cambiará de plano hacia arriba.

Pulsando la tecla de abajo, el personaje se agachará, pero pulsando abajo + acción, el personaje cambiará de plano hacia abajo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN "CAS" seguido de RETURN.

SPECTRUM 48 y PLUS: Teclear LOAD "" seguido de ENTER.

SPECTRUM 128: Seleccionar la opción cargador.

AMSTRAD CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo. En esta versión, el programa tiene dos cargas, la primera está en la cara uno de la cinta y la segunda en la cara dos.

AMSTRAD CPC 664 y 6128: Teclear | TAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones de Amstrad CPC 464.

SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción cargador.

AMSTRAD DISCO: Teclear | CPM seguido de RETURN.

En caso de no conseguir que el programa cargue (en versiones de cinta), variar un poco el volumen del cassette.

Equipo de trabajo: GAMESOFT.

Programa: Javier Martínez de Pisón.

Gráficos: César Díez y Fernando Clavijo.

Diseño de carátula: Angel Luis Sánchez.

Produce: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Avda. Betanzos, 85, Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE, S. A. Tel. (91) 458 16 58.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A. 1990. PROHIBIDA LA REPRODUCCION.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía lá cinta defectuosa (sin caja) en un sobre junto con tu dirección y recibirás otra en buen estado.